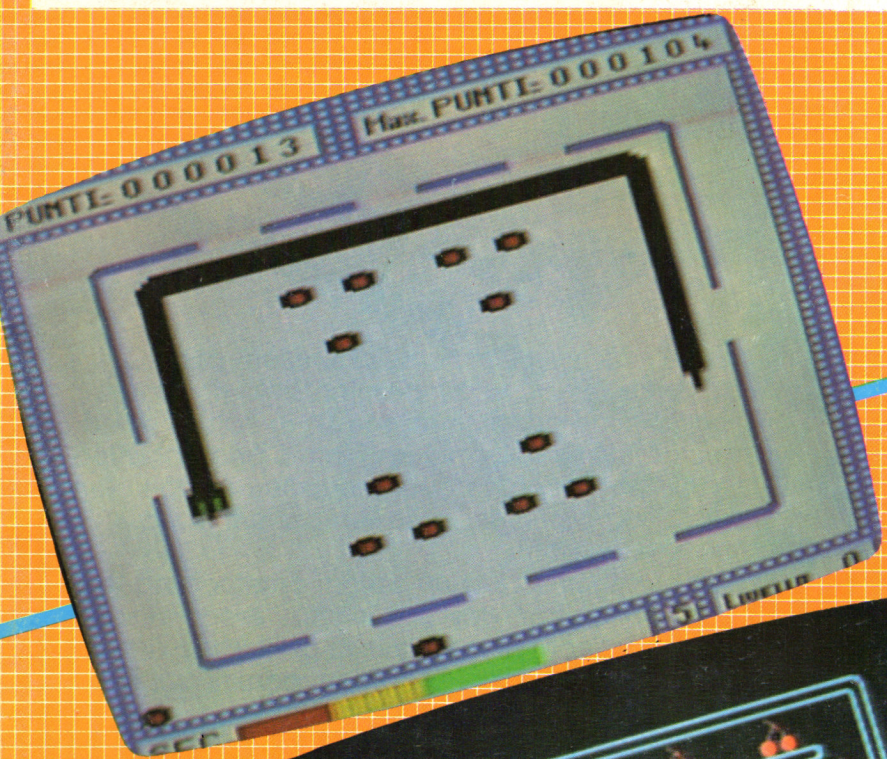
MENSILE - ANNO 2 - N. 17

# PAC-MAN

32 PAGINE A COLORI




LA PRIMA RIVISTA CHE "GIRA" SUL VIC 20 E SULLO SPECTRUM

UNA CASSETTA CON 10 VIDEOGIOCHI

# MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

## POTRETE VINCERE

**da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato**

**Lire 150.000 per il listato**

**"smanettoni"**
**del Vic 20 e dello Spectrum**
**è il vostro momento**
**COLLABORATE!**

**Per maggiori chiarimenti telefonate al 02/8361077**

**cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti**

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl. - via Koristka, 8 - 20154 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 220 del 21-04-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

# SANDWICH ELETTRONICO

Questo mese abbiamo preparato per i nostri meravigliosi lettori un sandwich elettronico di cose buonissime. Cominciamo subito con una breve raffica di 10 programmi che i maniaci di Vic e Spectrum a 16k non potranno che ammirare. Ormai si sta rarefacendo il campo dei programmi pubblicabili per questi due computer ma la nostra rivista è sempre in giro per il mondo dei programmatori per scovare qualcosa ancora di interessante.

Vi proponiamo inoltre un bel ventaglio di possibili acquisti. Sono tutte novità che a Londra o a New York, principali piazze di nostro interesse, hanno spopolato ci dispiace se non troverete in Italia tutto ciò che noi vi annunciamo ma non è, come potete capire, colpa nostra. Sono gli importatori che sembrano dormire alla grande.

Comunque noi quando possiamo inseriamo alla fine dei News degli indirizzi telefonici o postali cui potete fare riferimento per eventuali acquisti da casa.

Ricordiamo ai nostri lettori che in Gran Bretagna gli acquisti telefonici vengono solitamente effettuati tramite Postal order, buoni postali, che occorre acquistare negli uffici postali inglesi (e qui le vacanze o i viaggi di lavoro degli amici sono indispensabili). Per gli acquisti negli Usa invece occorre disporre di una carta di credito (la Visa della Bankamericard o l'American Express). Potete farvene prestare una da un vostro conoscente e telefonare (di sera o pomeriggio, dato il differente fuso orario) negli Usa. Non abusate della carta. Vi fareste un nemico mortale!

Ma questa straordinaria rivista contenitore non è ancora finita. Abbiamo anche inserito la presentazione del Commodore Pc 10 e Pc 20, i due compatibili Ibm. Poi parliamo di quattro nuovi giochi per il QL e di alcuni "sporchi" trucchi per giocare meglio e vincere ad alcuni dei più famosi giochi. A proposito di giochi, ci eravamo quasi dimenticati la guida completa a Bruce Lee. Non potete perdervela!!!

Il Direttore

3 Sandwich elettronico di buone cose

6 Run - Zubert

7 Maze - Proteo

8 Smash - Stargate

9 Stairs - Space Arena

10 Hiss - Pac Party

# IN QUESTO NUMERO

11 News, news nient'altro che news.

13 Qualche sporco trucco per giocare a...

15 Il gioco del mese: Bruce Lee

18 Pc 10 e Pc 20, le due novità Commodore compatibili Ibm

22 Come gestire un Progam club

25 Quattro programmi italiani per il QL

26 La classifica del mese i record "imbattibili"

27 Vendo, compro, cerco, trovo

# SULLA CASSETTA

## VIC 20 LATO A

## SPECTRUM LATO B

**1**
**RUN**
I mattoni della strega

**1**
**ZUBERT**
La piramide maledetta

**2**
**MAZE**
Nel cuore del labirinto

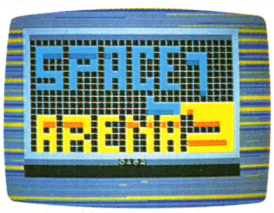
**2**
**PROTEO**
L'acceleratore nucleare

**3**
**SMASH**
Schiacciati senza pietà

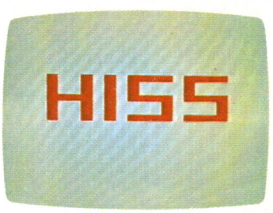
**3**
**STAR GATE**
Scudo termico contro alieni

**4**
**STAIRS**
Troppe scale per i bonus

**4**
**SPACE ARENA**
Un computer oltre il muro

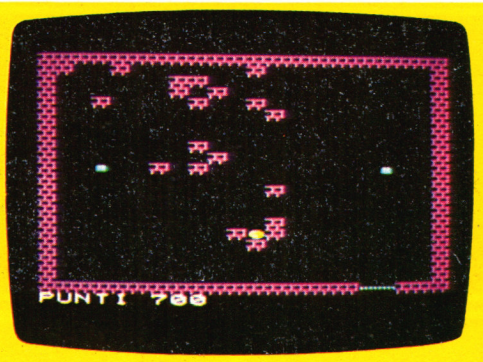



**5**
**HISS**
Un serpente per amico



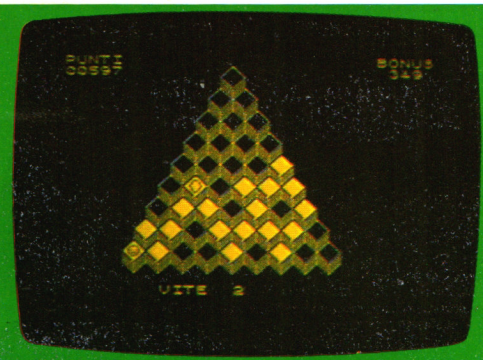

**5**
**PAC PARTY**
Una festa con fantasmi

# RUN




## VIC 20

# ZUBERT




## SPECTRUM

## CHE GIOCO E'

Nella casa della strega dovrai uscire da ogni stanza evitando di restare intrappolato dai mattoni magici. Disporrai di alcune uova magiche che ti aiuteranno nell'impresa.

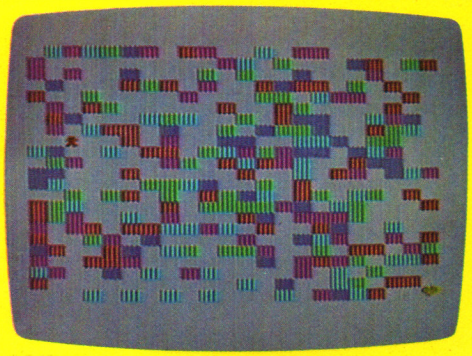
Il compito di questo gioco è aiutare Zubert a colorare la sua dimora fatta a piramide senza farsi beccare dal mostriciattolo che ha la brutta abitudine di uccidere. Pussa via bestiaccia!

## TASTI

**JOYSTICK**

| | |
|---|---|
| Q | / |
| P | ↑ |
| A | / |
| L | ↓ |

# MAZE



## VIC 20

## CHE GIOCO E'

In un variopinto labirinto in continuo movimento dovrai raggiungere nel più breve tempo possibile il cuore in basso a destra per entrare nel labirinto seguente.

## TASTI

| | |
|---|---|
| Z | sinistra |
| X | destra |
| ; | su |
| / | giù |

# PROTEO

## SPECTRUM

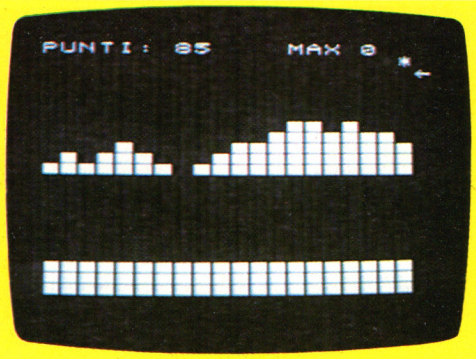
## CHE GIOCO E'

Il professor Dendron vuole purificare le sue particelle di Germanio 360 con il suo acceleratore nucleare. Deve però stare attento a non farle esplodere per non distruggere l'acceleratore.

## TASTI

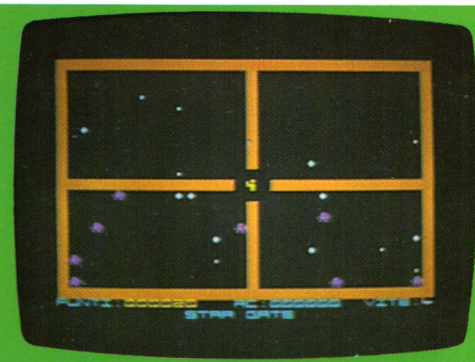
| | |
|---|---|
| Z | sinistra |
| X | destra |
| SPACE | flash |
| ENTER | nuovo protone |

# SMASH




## VIC 20

# STAR GATE



## SPECTRUM

## CHE GIOCO E'

Per evitare di finire schiacciato dagli incalzanti muri di mattoni avrai, come unica difesa, la possibilità di distruggerli usando bombe ad alto potenziale.

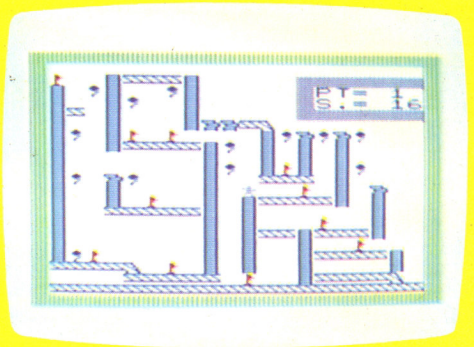
Il tuo pianeta è attaccato dai Riggosiani una razza infetta di alieni che nei quattro quadri del tuo schermo appaiono e insozzano terribilmente e mortalmente il tuo scudo termico.

## TASTI

| | |
|---|---|
| **SPAZIO** | bombe |
| **RETURN** | per terminare |

| | |
|---|---|
| **S** | parte |
| **Z** | gira destra |
| **Ø** | pausa |
| **H/ENTER** | alto |
| **CAPS SHIFT** | gira sinistra |
| **Y-P** | fuoco |

# STAIRS



## VIC 20

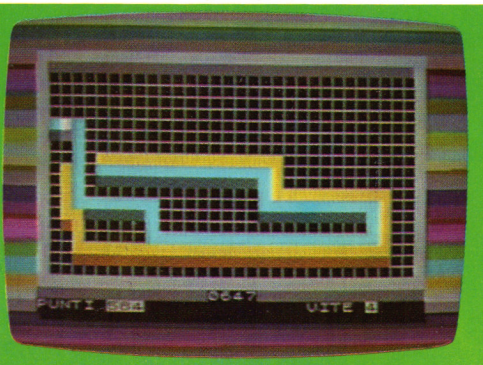
## CHE GIOCO E'

Nel tempo concesso potrai salire e scendere tutte le scale per prendere tutti i bonus disponibili e totalizzare il massimo punteggio. Nella discesa potrai aiutarti con i palloncini.

## TASTI

| | |
|---|---|
| **A** | sinistra |
| **D** | destra |
| **W** | su |
| **X** | giù |

# SPACE ARENA



## SPECTRUM

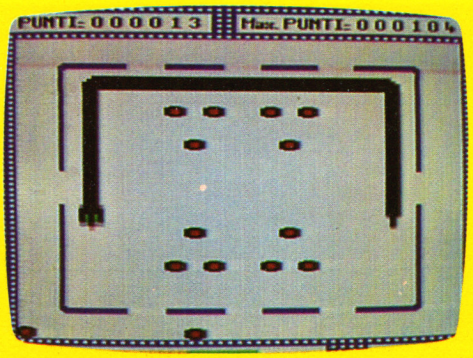
## CHE GIOCO E'

È una specie di Tron, il bellissimo gioco-film che tutti certo conoscete. In questa meraviglia dei 16K si tratta di costruire un muro in cui riuscire a imprigionare computer o avversario.

## TASTI

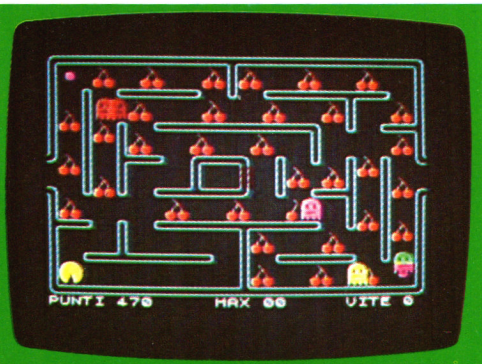
| | |
|---|---|
| **da 1 a 5** | alto primo giocatore |
| **da Q a T** | basso primo giocatore |
| **da Y a P** | basso secondo giocatore |
| **da 6 a 0** | alto secondo giocatore |
| **A/S** | sinistra/destra primo giocatore |
| **L/ENTER** | sinistra/destra secondo giocatore |

# HISS




## VIC 20

# PAC PARTY




## SPECTRUM

## CHE GIOCO E'

Guida l'amico serpente nel labirinto in cerca di cibo, ma attento a scegliere la giusta strategia per evitare di prenderti... la coda.

Lo scopo del gioco è guidare Pac Man al party facendo attenzione che i fantasmi non si mangino lui. Ogni quattro party completati avrai una vita in bonus. Scegliere il livello di difficoltà premendo L.

## TASTI

**JOYSTICK**

D tasti ridefinibili

# LAZER 62
# LA SUPERTASTIERA

Sono ancora circa un milione e mezzo gli Spectrum con la tastiera di gomma, che ancora vengono prodotti per il mercato estero: non c'è quindi da stupirsi se le tastiere sostitutive continuano a vendersi bene. L'ultima ad apparire sul mercato è la Lazer 62, della Micro Board.

Il 62 indica il numero dei tasti, cioè i 40 originari a cui si sono aggiunte altre 22 funzioni monotasto. Si tratta di veri tasti mobili e non di membrane, come sullo Spectrum Plus. Oltre ad essi, c'è una barra di spaziatura di formato normale e un interruttore on/off.

Bisogna subito dire che tutti questi extra non sono gratuiti (la tastiera costa infatti circa 60 sterline) e che sul prodotto sono state fatte una o due economie di troppo. Malgrado ciò, basterà fare attenzione al momento dell'assemblaggio per avere a disposizione una tastiera dalle prestazioni di spicco in un mercato già saturo.

Per l'assemblaggio, occorre staccare la piastra dei circuiti dallo Spectrum e poi inserirla nella base. La parte superiore della tastiera è di plastica e offre un ampio margine sul quale posare le mani mentre si digita, ma la base è di metallo — ed è questo il primo problema. Essendo la tastiera molto sottile (poco più di 4 cm. d'altezza), tra la piastra dei circuiti e la base c'è ben poco spazio, e il solo isolamento è costituito da un pezzo di nastro di plastica che copre soltanto una piccola zona e non sembra all'altezza della situazione. Per amor di tranquillità, alla tastiera che ho provato ho aggiunto parecchi metri di nastro isolante.

La tastiera vera e propria viene inserita sopra la piastra (anche qui c'è ben poca intercapedine) e sul tutto si infila lo chassis. Nel modello provato, lo chassis stringeva talmente i tasti che alcuni di essi non tornavano indietro dopo essere stati premuti. Alcuni minuti di lavoro con un coltellino affilato sono bastati a correggere questo difetto.

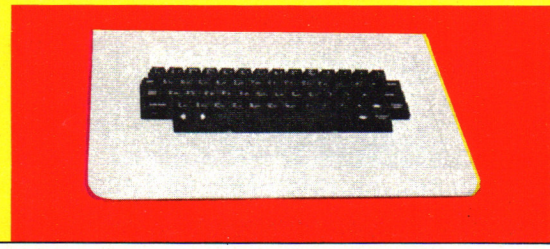
Una volta assemblata la tastiera con le viti, bisogna incollare le leggende sui tasti — e se i tasti sono 62, questo diventa un lavoraccio! Si spera che i futuri modelli abbiano uno chassis meglio dimensionato e delle leggende più intelligenti, dato che le attuali sono interamente stampate in bianco.

È invece nella quantità di tasti supplementari che la tastiera brilla. Ci sono anche quattro tasti per lo spostamento del cursore nonché tasti di E mode, annullamento, Edit e Caps Lock.

A differenza di parecchie tastiera con funzioni monotasto, la Lazer 62 è in grado di funzionare anche con i programmi che impiegano l'Interrupt Mode 2, come ad esempio il Beta Basic.

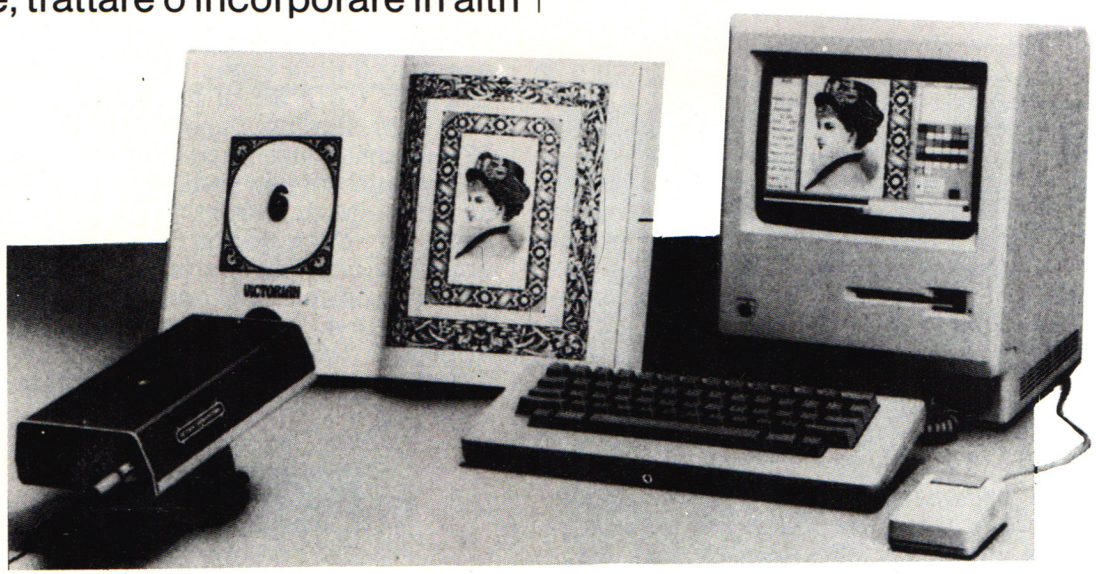
Ora che c'è il kit di miglioria Spectrum Plus a 20 sterline, l'acquisto di una Lazer 62 è un investimento non da poco: se però desiderate dei veri tasti, troverete che essa ha molto da offrirvi. I tasti si prestano bene al diteggio, e con un po' di lubrificazione faranno faville.

Per informazioni rivolgersi a Micro Board International, The School House, Station Approach, Wolking, Surrey GU22 7UY. Tel. 04862/24567.



# MAGIC MACINTOSH

L'arsenale del Macintosh si è arricchito di un sistema d'interfaccia video che permette di prendere qualsiasi figura o immagine e poi di ritoccarla o trattarla impiegando il circuito grafico del computer.
Il sistema, denominato Magic, immagazzina le immagini in un file *Macpaint* standard: le immagini si possono poi stampare, trattare o incorporare in altri software applicativi del Macintosh.
Il sistema Magic costa 800 sterline e comprende una camera video ad alta sensibilità, l'interfaccia, il software e un ampio manuale per l'utente. A distribuirlo è la Heyden Datasystems, Spectrum House, Hillview Gardens, Londra NW4.



# QUALCHE TRUCCO PER GIOCARE A..

## BEACH HEAD

Dopo le navi, passiamo ai carri armati vi occorrerà molta concentrazione.
Mantenetevi sul percorso centrale: su qualsiasi altro percorso finirete incagliati tra le rocce o fatti a pezzi dalle postazioni d'artiglieria. Più carri riuscirete a far passare, più saranno gli ostacoli che incontrerete. Comportatevi **sempre** così: lasciate che l'oggetto vi spari, poi spostatevi in modo di passare direttamente sopra o sotto il proiettile.
Appena prima che il missile esca dallo schermo, scendete sulla linea dell'oggetto attaccante e sparate rapidamente. Se lo mancate, tornate a sottrarvi rapidamente al suo campo di fuoco.
Se trovate tutto ciò complicato oppure volete studiare un percorso, premete PAUSE e pensateci sopra.
Passiamo ora allo schermo finale e al Cannone. Il Cannone è piazzato su un rialzo su cui appariranno dei quadrati bianchi. Avete solo dieci secondi per colpirli tutti, quindi sbrigatevi. Cercate di allineare la canna del cannone del vostro carro con il fondo di ciascun quadrato bianco.
Ricordate che il numero dei carri con cui potrete attaccare dipende da come riuscirete a far passare le vostre navi attraverso il passaggio segreto.

## DRAGONTORC

Ecco qualche consiglio sulla prima parte di **Dragontorc.** Prendete il sigillo, che serve ad aprire le botole: in seguito vi servirà. Non entrate a Lorcris!
Uccidete tutti i ciuffi col veleno, poi prendete un gioiello dallo stagno. Trovate un arco, poi scambiate l'arco e il gioiello con un messaggio e una falce. Con la falce potrete tagliare la pianta e quindi entrare a Lorcris.
Riempite il calice in riva allo stagno e poi mettetelo sul piedistallo per l'incantesimo. Nella sala accanto ci sono tre forzieri: uno viene aperto dal servo, il secondo dalla chiave che troverete nel primo forziere e il terzo dalla chiave nel secondo forziere.

# STAFF OF KARNATH

Abbiamo scoperto che per svegliare il serpente bisogna usare l'incantesimo KNOSSUS. Ed ora, alcuni altri consigli utili per terminare il gioco.
Raggiungete le bare vicino ai sotterranei, e camminate su e giù tra la seconda e la terza bara finché non sentire un acuto PING! Correte subito al sotterraneo dove appare un teschio rosso, che si solleverà rivelando un pentacolo. Siate svelti, soprattutto!
Nella Torre Nord colpite il ragno l'incantesimo IBRAHIM finché non sentirete un acuto PING!, poi correte subito alla dispensa.
Corpo di guardia superiore: fissate lo sguardo sullo scudo e investitelo prima con l'incantesimo THROBIN e poi con l'incantesimo OMPHALOS. Apparirà una croce.
Prendete la croce e raggiungete la Torre Sud bassa e la sala d'attesa. Stazionate qui per un attimo.
Per distruggere lo scettro usate l'incantesimo MENHIR. Adesso però basta. Se vi dicessi tutto, che gusto ci sarebbe a giocare?

# SHADES

Anche se si possono portare otto oggetti, un amico ci assicura che per andare in giro per gran parte degli schermi ne bastano cinque. Il Fungo è molto utile, poichè quando il vostro indice di forza va in rosso potete servirvene per ristorarvi. Potete usarlo più e più volte.
La Sfera viene buona nelle situazioni difficili: quando una creatura vuole uccidervi, potete usare la Sfera per trasferirvi ad un'altra parte del gioco.
La Bacchetta serve ad uccidere parecchie creature, ma state attenti: per uccidere certe creature potreste doverla usare più di una volta.
L'Arco e le Frecce vanno usati insieme per uccidere, ma non sprecateli!
Ogni volta che uccidete una creatura o scoprite un oggetto, la vostra esperienza aumenta. Accumulando molta esperienza, potrete uccidere praticamente di tutto.
Gli Shades vi saranno utili per raggiungere un dato schermo- ma a volte possono essere fatali!
Se aprite dei passaggi segreti, essi resteranno aperti fino alla fine del gioco. Le trappole cambiano continuamente posizione.

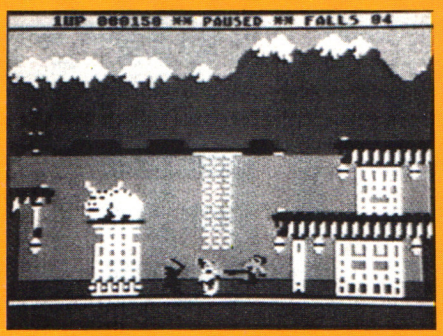
# IL GIOCO DEL MESE:

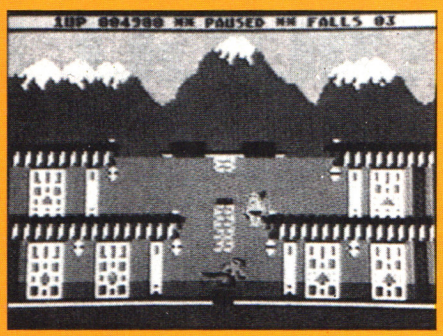
# BRUCE LEE

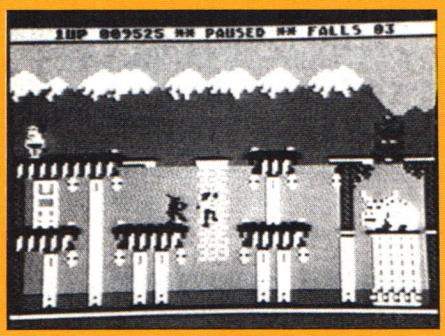
Bruce Lee siete voi, e dovrete penetrare nella fortezza dello Stregone e distruggerlo. Per avere accesso alle varie sale segrete, dovete raccogliere le lanterne che pendono dai soffitti. Contemporaneamente, dovrete sconfiggere il feroce Green Yamo e il suo esercito di Ninja, nonché eludere scariche elettriche, cespugli T'sung-lin esplosivi e fasci di particelle. Per aiutarvi a sconfiggere lo Stregone, eccovi una mappa illustrata della sua fortezza e alcuni buoni consigli. Gli schermi sono numerati in ordine di apparizione.

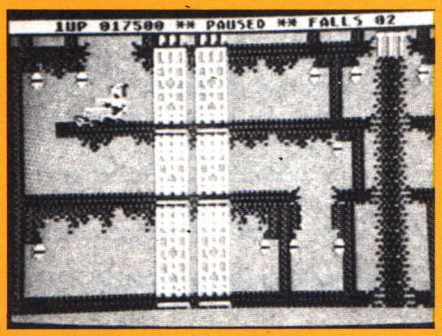
Smettete di leggere se non volete aiuto nell'affrontare lo Stregone, ma lustratevi comunque gli occhi con le splendide immagini della versione Atari del gioco e preparatevi alle insidie che vi attendono. In caso contrario, amanti delle arti marziali, continuate a leggere.

Come combattere




**Come combattere**

Ci vogliono tre colpi per sconfiggere il Green Yamo e due per sconfiggere un Ninja. Il calcio volante è il colpo più efficace, ma l'atemi è più utile a distanza ravvicinata. Quando il Green Yamo e la Ninja attaccano insieme, è meglio liberarsi prima del Green Yamo e poi pensare ai Ninja.

Il computer usa un'ottica d'attacco, con i Ninja di fronte, seguiti a breve distanza dal Green Yamo. Un calcio o un atemi basta a buttar giù i Ninja, ma questo vi lascerà esposti a un calcio del Green Yamo. La strategia da usare qui è questa: prima date il calcio, poi schivate.

Schivando vi salverete dall'attacco del Green Yamo, ma sarete esposti all'attacco del Ninja col suo bokken.

**Schermi 2-4**

Questi tre schermi rappresentano il primo cortile della fortezza. Prima di poter procedere allo schermo cinque dovete raccogliere tutte le lanterne di questi tre schermi. Per entrare nello schermo cinque c'è una botola al centro dello schermo tre, in fondo. Se la lotta si fa troppo aspra e non vi consente di prendere l'ultima lanterna, ritiratevi per un po' in un altro schermo e poi tornate. Scoprirete che il Green Yamo e il Ninja sono magicamente scomparsi, e potrete prendere la lanterna. Una volta che si è aperta la botola, potete guadagnare degli altri punti sostando ad essa e — quando sarete attaccati — cacciandovi dentro a calci i vostri aggressori. Sarà una cosa abbastanza noiosa, ma con i punti che accumulerete vi conquisterete un'altra preziosa vita.

**Schermo 5**

Questa è la prima sala sotterranea. Notate che Bruce Lee è nella posizione raccolta di cui più sopra. Calcolate la vostra caduta ai livelli inferiori in modo di evitare le scariche elettriche. Per entrare nella sala successiva dovete raccogliere solo le lanterne dell'ultimo livello.

**Schermo 6**

In questa immagine, Bruce Lee sta balzando nella sala adiacente: per far ciò dovete

prendere solo la lanterna di sinistra. Mentre vi arrampicate vicino al fascio di particelle, evitate gli spuntoni bianchi. Calcolate la vostra caduta nella sala successiva in modo di evitare le scariche elettriche.

**Schermo 7**

Prima apparizione dei cespugli esplosivi T'sung-lin: sono attivati dalla pressione del piede quando ci correte sopra, e un attimo dopo esplodono. Sono molto utili per eliminare un Ninja o il Green Yamo quando vi stanno alle calcagna. Prendete tutte le lanterne dei livelli più alti se volete passare allo schermo otto: qui dovrete prendere un'altra lanterna se volete avere accesso all'ultimo livello dello schermo sette. Per giungere alle ultime lanterne bisogna superare le torce. Alla peggio, vi potrà essere utile una serie di continui salti in avanti.

**Schermo 8**

Prendete subito la lanterna più a sinistra per avere accesso al livello più basso dello schermo sette. Qui giunti prendete la lanterna se volete raggiungere le lanterne rimanenti dello schermo otto, che vi daranno accesso allo schermo nove. Evitate gli spuntoni bianchi. Se finite nel fascio di particelle, che vi porti in cima. Prima o poi cambierà direzione e vi porterà giù.

**Schermo 9**

Per andare allo schermo dieci bisogna prendere tutte le lanterne di questo schermo. Prendete per prime le lanterne dell'ultimo livello. La torcia si allontana da voi, qui è possibile passare senza saltare. Attendete che la torcia appaia sul bordo sinistro e corretele dietro. Se siete in ritardo, potete sempre fare un salto al posto degli ultimi passi. Una volta prese le lanterne dell'ultimo livello, tornate allo schermo otto e seguite il fascio di particelle fino a giungere al primo livello dello schermo nove. Dopo aver raccolto tutte le lanterne dello schermo nove, nell'angolo superiore destro apparirà una porta.

**Schermo 10**

Prendete tutte le lanterne e uscite a sinistra: vi troverete nello schermo cinque. Attraversate la porta in cima al fascio di particelle e uscirete nello schermo tre. Una sirena avverte lo Stregone che avete violato le sue difese sotterranee. Continuate a destra nello schermo quattro, oltrepassate la fila di pietre e entrate nello schermo successivo.

**Schermo 11**

Salite con la scala sull'impalcatura prima che scompaia, scendete, prendete tutte e due le lanterne e scendete attraverso la botola nello schermo dodici.

**Schermo 12**

Prendete la lanterna in fondo, poi arrampicatevi sul traliccio bianco e raggiungete il livello seguente. Prendete tutte le lanterne e poi uscite dall'angolo superiore destro.

**Schermo 13**

Seguite il flusso di particelle ed evitate gli spuntoni neri. Le tre porte conducono agli schermi 14, 15 e 16.

**Schermi 14-16**

Prima di poter passare allo schermo 17 bisogna prendere tutte le lanterne di questi tre schermi. Attenti a prendere la lanterna del primo livello prima di cadere fino al livello di mezzo, poiché non c'è modo di risalire.

**Schermo 17**

È uno dei più difficili. Un buon tempismo è vitale, e una volta che si è cominciato a traversarlo non bisogna più esitare. Non tentate di correre e di saltellare per evitare le torce, ma continuate invece a saltare fino a destinazione. Prima di attraversare i primi tre livelli potete fermarvi a riposare, ma badate che all'ultimo livello non c'è un posto sicuro in cui riposarsi.

**Schermo 18**

Prendete tutte le lanterne e passate direttamente allo schermo 19.

**Schermo 19**

È lo schermo più difficile. Prendete subito la lanterna all'ultimo livello, poi salite fino al livello di mezzo. Non scordatevi di schivare le scariche elettriche. Saltate sui rampicanti, a sinistra, poi arrampicatevi e afferrate la balaustra. Issatevi fino al primo livello. Attraversate le torce, badando a non farvi decapitare dalla scarica elettrica. Arrampicatevi sui rampicanti e issatevi a destra. Calcolate la vostra caduta nel pozzetto in modo di evitare le scariche elettriche e uscite a destra.

**Schermo 20**

Siete arrivati nella sala dello Stregone: per distruggerlo balzate a destra e prendete l'ultima torcia. Attenti però alle micidiali sfere di fuoco dello Stregone.

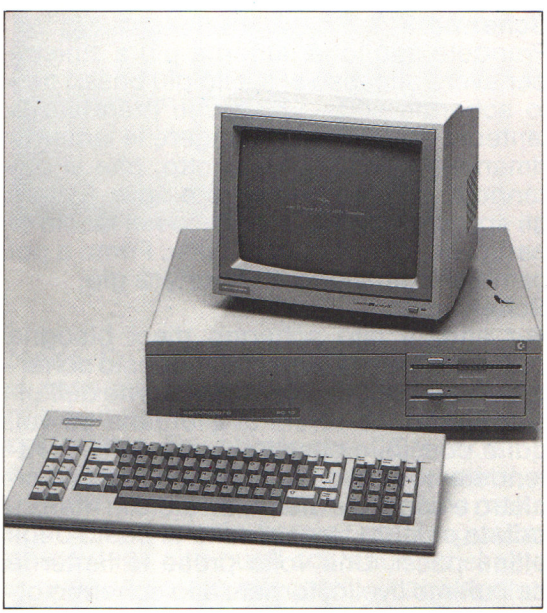
**Schermo 21**

Vittoria! La fortezza è in fiamme!

*Cristina Barigazzi*

# COMMODORE PC 10 E PC 20 I "COMPATIBILI IBM"

Si chiamano PC10 e PC20 i nuovissimi IBM compatibili, recentemente presentati dalla Commodore Italiana. Il rapporto prezzo/prestazioni, davvero imbattibile nella loro categoria, (hanno la maggior memoria di massa, per di più espandibie) rende PC10 e PC20 i computer prefessionali più attuali e attesi dell'anno.
Nella loro configurazione standard, ideale per studi professionali, per imprese artigiane e medie aziende, i nuovi nati Commodore hanno rispettivamente abbattuto la soglia dei quattro milioni e superato di pochissimo quella dei sei milioni.
Con PC10 e PC20 Commodore ha realizzato due apparecchi potenti ed economici in grado di utilizzare tutta la miriade di programmi scritti in MS/DOS, il sistema operativo che si avvia a diventare in tutto il mondo lo standard nel settore dei micro.
Grazie alla completa compatibilità IBM, Commodore PC10 e PC20 presentano una versatilità di utilizzo da poter coprire virtualmente tutti i campi d'applicazione: dell'elaborazione dei testi, alla contabilità; dalla gestione aziendale, all'archiviazione dei dati, all'analisi e previsione finanziaria.
Numerosissimi, inoltre, sono i settori in cui le due novità Commodore possono trovare largo impiego: il commercio in genere, la media industria, l'artigianato, l'editoria, l'edilizia, la medicina e qualsiasi studio professionale, per la maggior parte campi del terziario avanzato in grande termento di sviluppo e trasformazione.
E certamente anche l'elevato costo d'acquisto e il dubbio di una giusta scelta hanno ostacolato sino ad ora l'ingresso del personal computer in questi settori che, proprio per la loro dimensione ridotta, ne potrebbero invece ricavare enormi vantaggi in termini di produttività, rapidità di lavoro, sicurezza dei dati, organizzazione e migliore servizio alla clientela.
PC10 e PC20 hanno tutti i numeri per aiutare a risolvere questo amletico dubbio e hanno tutte le carte in regola per entrare nella storia dell'informatica e ripetere, in campo professionale, l'indiscusso successo ottenuto dal VIC 20 nel 1983 e dal Commodore 64 nel 1984, nell'area degli home computer.



**PC10: Caratteristiche tecniche**

**Unità centrale:**
CPU 16 bit 8088
Unità aritmetico-logica 8087 opzionale
Campo indirizzi fino a 1 MB
Frequenza di clock 4,77 MHz

**Memoria:**
RAM 256 KB
Espansione interna RAM 512/640 KB
ROM 8 KB (BIOS)

**Interfacce:**
Parallela (Centronics)
Seriale (RS 232)
Interfaccia tastiera (di serie)
Scheda video monocromatico
80 caratteri / 25 righe
Matrice 9x14

**Espansioni:**
5 slot per schede (MS/DOS compatibile), di cui 2 per schede video e disco rigido

**Drive:**
2 drive 5 1/4" 360 KB - Interfaccia FD alta velocità, max 4 drive

**Tastiera:**
Alfanumerica, 84 tasti, tastierino numerico, 10 tasti funzione, tasto roll over. Versione italiana, tedesca, inglese, francese, ecc.

**Monitor:**
12", monocromatico verde, P39, larghezza di banda 20 MHz (di serie)

**Scheda di espansione video opzionale:**
Compatibile con scheda video monocromatico
IBM matrice 8x14 e con scheda colore grafica
IBM: 40x25 caratteri/riga e 80x25 caratteri/riga, 16 colori

**Grafica:**
160x100 punti 16 colori
320x200 punti 16 colori
640x200 punti monocromatica

**Espansioni:**
160x200 punti 16 colori
320x200 punti 16 colori
640x200 punti 4 colori
640x352 punti monocromatica

**Sistema operativo: DOS 2.11 BIOS:**
Routine di input/output 8 KB ROM, gestione interrupt e caricamento dischetti.

**DOS:**
Viene caricato automaticamente dal dischetto.
Gestione file e interprete di stringa di comandi.
Versioni differenti a seconda della tastiera.

**BASIC:**
Viene caricato dal dischetto. Compatibile con IBM BASIC A. Comandi supplementari di programma per grafica.

Prezzo di listino L. 3.800.000 + Iva.

---

**PC20: caratteristiche tecniche**

La differenza sostanziale tra i due modelli è l'inserimento del disco rigido da 10 MB nella configurazione di base, per cui si avranno a disposizione le seguenti caratteristiche:

- Disco rigido da 10 MB di memoria, per il processo e l'immagazzinaggio di grosse quantità di dati.
- Floppy disk drive da 5.25" con la capacità di 360 KB per il caricamento del sistema operativo e dei vari linguaggi.
- Microprocessore Intel 8088.
- 256K RAM espandibili a 640K RAM
- Sistema operativo MS/DOS 2.11.
- Interfaccia seriale RS 232 e parallela Centronics.
- Monitor da 12" monocromatico con la relativa scheda video.
- 5 porte di espansione.
- Tastiera ASCII e italia.
- Microprocessore aritmetico 8087 opzionale.
- Scheda grafica a colori opzionale.
- Prezzo di listino L. 6.100.000. + IVA

# QUESTO MESE IN EDICOLA

CHI CAPISCE DI COMPUTER SA CHE QUESTE SONO LE RIVISTE E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO MAI.

**NON PERDETEVELE!!!**

E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...

## SPECIAL PROGRAM

32 PAGINE A COLORI

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 15 - in edicola il 12 ottobre

## I MAGNIFICI SETTE

PER IL CBM 64
N. 6 - in edicola
il 2 ottobre

# PLAYGAMES

PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM
N. 11 - in edicola il 12 ottobre

# SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 11 - in edicola il 2 ottobre

PLAYGAMES

INTERNATIONAL

# TOP

PER IL CBM 64
N. 3 - in edicola
il 12 ottobre

# VITA DI CLUB

# COME TI ORGANIZZO UN CLUB
## (parte seconda)

Tutti i consigli per gestire bene, senza spendere molto e con successo un Program club

Uno dei più grossi club italiani deve quasi la metà dei suoi soci al fatto che il suo indirizzo era stato pubblicato su una rivista a diffusione nazionale dedicata alla Commodore. Una delle primissime cose che un gruppo deve fare è proprio quella di darsi un recapito postale, in modo di poter apparire sulle pagine di quelle riviste specializzate che pubblicano gli indirizzi dei club. Per evitare continui cambiamenti d'indirizzo non sarebbe forse una cattiva idea affittare una cassetta postale. Quando il vostro indirizzo verrà pubblicato, il gruppo acquisterà nuovi membri e verrà incluso negli indirizzarii specializzati.
Fate in modo che tutti i concessionari di software e di macchine Commodore della vostra zona siano al corrente della vostra esistenza: fornite loro i nomi di uno o più soci, un recapito telefonico e le date e i luoghi delle vostre riunioni. Ve ne saranno grati.
Raccogliete per il vostro bollettino la pubblicità locale richiedendo agli inserzionisti tariffe modeste, bastanti a coprire parzialmente i costi di stampa, e distribuite copie gratuite del bollettino ai negozianti. I negozianti le regaleranno ai clienti, garantendovi una pubblicità extra.
Se sulle prime il vostro club non sarà in grado di pubblicare un bollettino, limitatevi a stampare e a diffondere un semplice volantino informativo. Usate tutti i metodi possibili e immaginabili: l'importante è che si parli di voi!
Lo scambio di software contribuisce molto al successo di un club. Gestire questo scambio può essere a volte complicato, ma anche in questo caso alcune idee sperimentate dal mio gruppo vi potranno forse essere utili.
All'inizio, la nostra biblioteca offriva in prestito ai soci copie di cassette e di dischi. L'assortimento era molto limitato, e a volte i soci facevano sparire per due o tre mesi di fila i programmi più richiesti.
Per ovviare a questi inconvenienti, lanciammo un "copy party", cioé una riunione durante la quale alcuni soci che avevano portato i propri computer aiutarono gli altri soci a copiare i dischi della biblioteca. Il "copy party" riuscì molto bene ma fu anche molto laborioso, poiché i drive faticarono non poco a produrre tutte le copie desiderate dai soci! Si badi bene però che un gruppo può copiare soltanto i programmi di dominio pubblico: copiare i programmi commerciali è un atto di pirateria che può avere conseguenze legali.
Attualmente, il nostro gruppo pubblica un

catalogo dei dischi a disposizione dei soci. I soci stessi decidono quali dischi acquistare, poi compilano un modulo di richiesta e versano in anticipo la tariffa del prestito. Grazie a questa tariffa, il gruppo si rifà del costo del disco, si garantisce un piccolo margine di guadagno e offre un compenso simbolico al bibliotecario. Per le cassette la tariffa è leggermente più alta, poiché ci vuole più tempo per copiarle. Il margine di guadagno della biblioteca va ad aggiungersi alla cassa comune, della quale ci serviremo in seguito per comprare dischi da altri gruppi.

Gli acquisti collettivi sono molto vantaggiosi. Se il gruppo acquista cento o più dischi o cassette, i soci possono spesso godere di sconti notevoli, e lo stesso discorso vale anche per i libri, gli accessori per la programmazione e persino lo hardware. Comprando come gruppo, i rivenditori locali potranno offrirvi sconti anche su materiale come stampanti e i modem: fate in modo che i soci godano di questo vantag-

gio, ma anche che una frazione del denaro risparmiato vada ad arricchire le casse del club. Soldo dopo soldo, può darsi che un giorno il vostro gruppo si trovi con un notevole conto in banca!
Fate in modo che i soci possano trarre beneficio dal gruppo anche sotto il profilo degli affari. Dedicate una parte delle riunioni all'offerta di servizi e macchine in vendita, invitate i rivenditori a presentare i propri prodotti, incoraggiate i commercianti a lasciare cataloghi e biglietti da visita nei locali del gruppo. La gente continuerà a partecipare alle riunioni se sarà attratta dalla prospettiva di un guadagno personale immediato.
Un gruppo diventa attraente nella misura in cui offre una crescita personale o un servizio di pubblica utilità. In ogni riunione deve esserci uno spazio dedicato ai problemi dei soci relativi ai computer. Organizzate corsi e seminari sull'uso dei dischi, del word processor o del database, sulla programmazione in Basic o sulla grafica del Commodore. Richiederete una piccola tassa d'iscrizione ai corsi, tassa che a parte un piccolissimo margine per il club - servirà a pagare gli istruttori.
Ho preso parte a corsi gratuiti organizzati da vari club per i propri soci, e devo dire che alla lunga questi corsi si rivelano un fiasco. Gli allievi non si impegnano seriamente, proprio perché non si sentono vincolati da un obbligo economico. D'altro canto, gli insegnanti quando non vengono pagati non possono dedicare tempo e impegno alla preparazione delle lezioni. I soci di un club devono sentire che la quantità di tempo da loro dedicata al club è minima, e che ogni forma d'impegno individuale troverà la giusta ricompensa sotto il profilo materiale e morale.
Gli ordini del giorno delle riunioni devono essere concisi e ricchi d'informazioni. Se invitate dei commercianti a presentare i loro prodotti, ponete un limite massimo di 20 minuti alla presentazione. Nel mio gruppo, le riunioni più apprezzate sono quelle che hanno all'ordine del giorno la discussione delle novità nel campo dello hardware e del software.
Se il vostro club dedica parecchio tempo alla discussione dei problemi dei soci e all'ascolto dei loro annunci, non occorre che ci sia ogni volta un o.d.g. formale. Approfittatene per mettere al corrente i soci di ogni notizia utile. In mancanza di un o.d.g., chiedo spesso ai nuovi membri del club di presentarsi e di raccontarci le loro esperienze nel campo dell'informatica, e questa è un'iniziativa che ha molto successo.
Lanciare un'iniziativa di valore sociale è fonte di soddisfazione e di coesione per i membri di un club, senza contare che tali iniziative significano anche una notevole pubblicità. Ad esempio, un'iniziativa per facilitare con il computer l'apprendimento dei bambini handicappati sarà certamente seguita con grande simpatia da tutti i mass media.
Lanciate una sottoscrizione per donare dei computer alle scuole della vostra città; offrite corsi gratuiti agli insegnamenti; tenete conferenze sull'informatica presso tutti i gruppi che ne facciano richiesta; offrite la vostra consulenza a chi si propone di acquistare un computer; istituite una bacheca computerizzata per il vostro gruppo; allestite un carro allegorico per il Carnevale locale. Le possibilità sono infinite. Qualunque iniziativa riesca a coinvolgere parecchi soci renderà più solido il vostro gruppo.
Per qualsiasi utente di computer, un club può essere una vera e propria benedizione. Potreste capitare in un gruppo in cui c'è gente che usa i prodotti Commodore o Sinclair fin dall'epoca del PET o dello ZX, gente che se ne intende di hardware e di elettronica, gente esperta in ogni campo d'applicazione del computer. Io stessa, durante una riunione, ho chiesto un consiglio prima dell'acquisto di un word processor, e ho potuto così raccogliere i pareri degli utenti di otto programmi diversi! Anche i nuovi iscritti possono portare un proprio contributo specialistico, oppure semplicemente conoscere un buon negozio in cui rifornirsi di dischi.
I club dei quali faccio parte sono inoltre ricchi d'esperienza umana. In quale altro gruppo i soci più anziani ascoltano con rispetto le spiegazioni dei soci più giovani? I club mettono in luce il valore di ciò che una persona fa, quali che siano il suo sesso e la sua età. Mi piace credere che questa disponibilità ad imparare dagli altri senza alcun pregiudizio annunci l'avvento di una società sempre più priva di preconcetti.

Cristina Barigazzi

# QUATTRO PROGRAMMI ITALIANI PER IL QL

Recentemente lo Sinclair ha lanciato in italiano per il QL quattro applicazioni ad uso professionale. La traduzione non ha riguardato solo i veicoli ma anche i programmi stessi. Vediamoli.

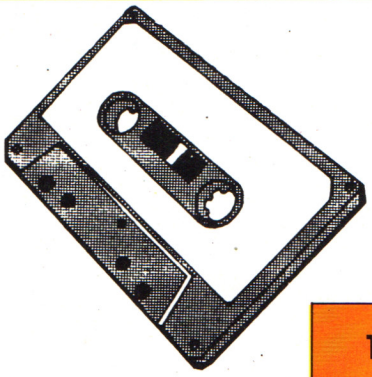
**QL Cash-Trader**
Il QL Cash-Trader è un sistema di contabilità che permette a chiunque voglia gestire flussi di cassa, di mantenere il bilancio delle entrate e delle uscite, e di ottenere ogni giorno estremamente semplice un Report sulla situazione IVA.
Il QL Cash-Trader non è una gestione della contabilità, ma uno strumento per avere in ogni istante aggiornata la propria situazione di cassa.
Sfrutta completamente le caratteristiche del QL: multitasking, grafica e un ambiente di lavoro diviso in finestre, ognuna delle quali contiene differenti informazioni.
Il manuale è completo in ogni dettaglio e contiene anche una parte Tutorial.

**QL Project Planner**
Il QL Project Planner consente di costituire graficamente sul monitor il diagramma di un progetto secondo la tecnica Pert.
Sia il manuale che il programma sono comprensivi di un corso di autoistruzione.
Per chi ha già esperienze di Pert, diciamo che l'utente inserendo pochi dati di input può:
- disegnare sul monitor il reticolo delle attività
- vedere immediatamente quali sono le attività critiche
- calcolare il tempo totale richiesto per completare il progetto
- riorganizzare la priorità e l'ordine di esecuzione delle attività nel mondo più logico
- determinare il costo totale del progetto.

**QL Decision Maker**
Il QL Decision Maker è un programma che aiuta l'utente a decidere quale è la scelta ottimale in un insieme di possibili azioni in cui sono coinvolte probabilità e denaro.
Il programma simula l'effetto di ogni decisione ed associa ad ognuna di esse un certo valore di rischio.
L'utente può così valutare tutte le possibili alternative e prendere una decisione nel modo più scientifico possibile, partendo dalla propria esperienza (valutata come probabilità che è possibile assegnare ad ogni evento).

**QL Entrepreneur**
QL Entrepreneur è un'applicazione molto divertente e utile per chi vuole intraprendere una nuova attività commerciale.
Il programma aiuta l'utente a decidere di quali informazioni ha bisogno per cominciare la nuova attività. Determina il break-event point e simula il flusso di cassa per 18 mesi successivi, producendo un bilancio di entrate, uscite, IVA.
Consente inoltre di simulare diverse alternative, suggerendo eventuali soluzioni che possono sfuggire all'utente.

Le quattro applicazioni brevemente analizzate dimostrano le capacità del QL in termini di multitasking, grafica e finestre. Tutti e 4 i programmi presentano evidenti similitudini nella gestione dello schermo, dei colori, dei menù, dei dati e contengono un corso di autoistruzione.



# TOP 20 GAMES

| | TITOLO | EDITORE | SPECTRUM | CBM 64 | BBC | ELECTRON | VIC 20 | AMSTRAD | ATARI |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Soft Aid | Vari | ● | ● | | | | | |
| 2 | Spy Hunter | Us Gold | ● | ● | | | | | |
| 3 | Shadowfire | Beyond | ● | ● | | | | | |
| 4 | Worlds Series Baseball | Imagine | ● | ● | | | | | |
| 5 | Knight Lore | Ultimate | ● | | ● | | | ● | |
| 6 | Combat Lynx | Durrell | ● | ● | ● | ● | | ● | |
| 7 | Alien 8 | Ultimate | ● | | ● | | | ● | |
| 8 | Dambusters | Alligata | | ● | ● | | ● | | ● |
| 9 | Bruce Lee | US Gold | ● | ● | | | | | ● |
| 10 | Daley Thompson's Decathlon | Ocean | ● | ● | | | | ● | |
| 11 | Gremlins | Adventure Int | ● | ● | ● | ● | | | |
| 12 | Everyone's a Wally | Mikro-Gen | ● | ● | | | | | |
| 13 | Football Manager | Addictive | ● | ● | ● | ● | | | |
| 14 | Starion | Melbourne Hse | ● | | | | | | |
| 15 | Rocky Horror Show | CRL | ● | ● | | | | | |
| 16 | Ghostbusters | Activision | ● | ● | ● | | | ● | |
| 17 | Manic Miner | Software Project | ● | ● | ● | | | ● | |
| 18 | Pitstop 2 | CBS | | ● | | | | | |
| 19 | Raid Over Moscow | US Gold | ● | ● | | | | | |
| 20 | Theatre Europe | PSS | | ● | | | | | |

# IL GUINNESS DEI RECORD

Presentiamo da questo numero il TOP dei record. Si tratta di punteggi sensazionali (quasi tutti almeno) ottenuti sui principali computer trattati dalla nostra rivista. Non si tratta di una gara ma della pubblicazione di punteggi-limite. Bisogna essere veramente dei campioni per poterli superare!

| | |
|---|---|
| GHOSTBUSTERS | 41.000 |
| IMPOSSIBLE MISSION | 25.600 |
| RAID OVER MOSCOW | 320.500 |
| BRUCE LEE | 3.212.000 |
| POLE POSITION | 129.650 |
| BOULDERDASH | 47.848 |
| SPY VS SPY | 9972 |
| SON OF BLAGGER | 98.000 |

| | |
|---|---|
| TALES OF ARABIAN NIGHTS | 26.275 |
| PITFALL II | 139.100 |
| ZAXXON | 198.500 |
| UP'N'DOWN | 85.270 |
| CADCAM WARRIOR | 1.181 |
| FALCON PATROL | 8875 |
| HERO | 174.456 |
| SPY HUNTER | 596.225 |

| | |
|---|---|
| TOY BIZARRE | 87.590 |
| MAMA LAMA | 898.924 |
| STAR WARS | 1.150.666 |
| RAID ON BUNGELING BAY | 85.500 |
| RIVER RAID | 256.750 |
| GALAXY | 126.000 |
| BEACH HEAD | 291.400 |

# VENDO COMPRO CERCO TROVO

**In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Koristka, 8 - 20154 Milano.**

• Vendo Computer ZX SPectrum + registratore, 400 programmi, tutti in LM, + molte riviste per computer a L. 400.000 trattabili.
Caputo Ottavio - I traversa Nuova siepe, 17 - Frattamaggiore (NA) - Tel. 081/ 8806055

• Vendo Spectrum ZX 45 Plus + 400 programmi + interfaccia + joystick, tutto a L. 750.000.
Videogioco: Intellivision + 7 cassette a L. 200.000
Giuseppe Corradino - Via Giovanni Palombini, 8 - Roma - Tel. 8293420

• Cerco Popeye per Spectrum 48K che non costi più di L. 4.000, inoltre cerco Donkey Kong, sempre per Spectrum 48K a meno di L. 4.000.
Marco Banti - Via Chiantigiana, 32/B - Bagno a Ripoli - Tel. 642773

• Vendo giochi per Spectrum 48 K, maggiormente inglesi (Booty, Kosmic Kanga, Chequered Flag, Monty Mole, Moon Alert) a L. 1400 l'uno o L. 1000 per più di venti o per italiani.
Gatto Mauro - Viale Brigata Marche, 15 - Treviso - Tel. 0422/63981

• Vendo programmi per ZX Spectrum 18K RAM, posseggo oltre 500 titoli, fra i quali novità come: "Match Day", "Match Point", "Deus ex Machina", e tantissimi altri. I prezzi sono irrisori.
Giovanni Gasperi - Via G. Carducci, 1 - 80026 Casoria (NA) - Tel. 081/7580753

• Compro ZX Spectrum 48K. Veramente interessato!
Telefonatemi
Simone Rivoli - Fidenza (PR) - Tel. 0524/84965

• Vendo giochi per lo ZX Spectrum tra cui: Match Point, Match Day, Manic Miner e altri 1000 a prezzi non superiori alle L. 5.000.
Scrivere o telefonare a:
Andrea De Capoa - Viale Manzoni, 141 - Campobasso - Tel. 94131

• Vendo Computer Vic 20 + 5 cassette Program + 1 cartuccia al solo prezzo si L. 180.000 trattabili.
Telefonare ore pasti a:
Donnarumma Antonio - Via Le Pietre, 22 bis - Vico Equense (NA) - Tel. 8798838

• Compro cassetta con gioco del calcio anche espanso, cambio anche con altri giochi, vendo anche cassette con giochi, tra i quali: Jet Pack, Siege, Gli invasori, Amok.
Telefonare solo ore serali a:
Provasi Valentino - Piazza Arese, 5 - Cesano Maderno (MI) - Tel. 0362/504809

• Vendo Vic 20 + Paddles + 4 cartucce + 7 cassette + 17 giochi, tutto a L. 250.000
Giorgio Guarini - Via F.lli, 6 - Ascoli Piceno - Tel. 41326

• Vendo Vic 20 + Joystick + 16K RAM + 150 giochi su nastro e 14 utility anche espansi + 4 cartucce (Vic Evanger + Radar Ratrace + Serpentine + ToothInvaders) + registratore + molte liste espanse e non a cifra trattabile.
Stefano Del Vecchio - Via Dei Servi, 14 - 53100 Siena - Tel. 0577/ 222801

• Vendo Commodore Vic 20 (Gennaio 1985) + manuale con istruzioni in italiano + 14 cartridges Commodore (es. Gorf, Alien, ecc.) + 10 cassette a L. 320.000; inoltre, a chi lo acquista regalo molte riviste con vari listati, un libro con 20 giochi da digitare ed una cassetta con 7 fantastici videogames
Romano Baglioni - Via Mergozzo, 13 - Roma - Tel. 6242159

• Vendo Vic 20 + interfaccia per registratore + Esp. memoria programmabile 6/16 K + n. 13, 14; 1 di Program + n. 3-5-6-7- di Playgames + n. 5 di Arcade e altri 20 programmi; il tutto a L. 160.000.
Telefonare ore pasti.
Bolasso Omar - Via Monte Rosa, 1 - San Giovanni Lup. Verona - Tel. 045/546513

• Vendo Commodore Vic 20 + manuale d'istruzione + cavetti elettrici + 100 fantastici videogames. Una cartuccia in omaggio a sole L. 250.000.
Prezzo reale L. 500.000.
Marcello Bettancini - Via Quarto, 26 - 48100 Ravenna - Tel. 0544/ 461057

• Vendo per Vic 20 interfaccia registratore per back-up. Occorrono due registratori C2N per ottenere copie come originali.
Il prezzo è di L. 30.000. Attenzione i primi 5 che scrivono però l'avranno per sole L. 20.000!!!
Scrivere o telefonare (il pomeriggio) a:
Cancella Michele - Via Donizetti, 22 - 94100 Enna - Tel. 0935/ 23892

• Vendo giochi per Vic 20 inespanso a L. 500 l'uno e giochi per Atari 2600 fra cui Dig-Dug Cristal-Castels, Mario Brosa e tanti altri a L. 30.000 l'uno; con due un terzo in regalo.
Carli Fabrizio - Via Lissa, 48 - Duna Verde (VE) - Tel. 0421/83302

• Cerco e compro cartridge per Vic 20 anche espansi di qualsiasi tipo; cambio con programmi su nastro. Sono disposto a pagarli max. L. 10.000 cad.
Attenzione: Occasione irripetibile, cambio programmi per Vic 20 + 3 + 8 + 16 + 32K e per Commodore 16. Telefonare o scrivere a FED & LEO SOFTWARE CLUB al seguente indirizzo:
Gabriele Maisano - Via Vasari, 18 - Trieste - Tel. 040/772358

• Attenzione: Vendo un giornale per programmi per il Vic 20 e C. 64 a sole L. 1000. Vendo due libri per il Vic 20: "Alla scoperta del Vic 20 e impariamo a Programmare in Basic", tutti e due a sole L. 32.000, inoltre i numeri 27/25/ 24/23/22/21/8/6/5/4/3/1 di Paper Soft.
Scrivete 5 volte (vendo anche programmi Vic 20)
Yuri Galvani - Via XX Settembre - Portoferraio - Tel. 0565/917701

• Attenzione!!! Per tutti i possessori del Vic 20; vendo cassetta con 40 giochi al prezzo di sole L. 30.000 + istruzioni.
Vendo anche qualsiasi cartuccia per Vic 20 versione base da L. 12.000 a L. 18.000.

Cerco cartucce espanse a 16K, e a chi che me ne manda una, io gli faccio una cassetta con 15 giochi a scelta.
Soddu Alessandro - Via Labriola, 3 - Nazzano - 54031 Carrara - Tel. 0585/51764

• Cerco gioco "calcio" per il Vic 20 inespanso o espanso fino a 8K RAM (sono disperato), vi prego di scrivere o telefonare a:
Nicola Rossetto - Via Campi Ongareschi, 4 - Campalto (VE) - Tel. 041/902170

• Vendo cartuccia Avenger Omega Race + Cassetta Bewitched. Tutto a L. 50.000 (Prezzo reale L. 110.000), oppure singolarmente a L. 25.000 (cartucce) e L. 15.000 (cassetta)
Fabio Sanfilippo - C.so Trapani, 78 - Torino - Telefono 382937

• Vendo Commodore Vic 20 + registratore + 2 cartucce (Raid On Fort Knox, Space Invaders) + 1 cassetta (5 giochi), tutto questo a L. 210.000.
Gianluca D'Angelo - Via Tiberio, 90/B - Napoli - Tel. 634138

• Vendo "Turbo Tape" per Vic 20, completo di istruzioni e cassetta. Il tutto a sole L. 7500
Fabio Spetrini - Via Ponti Rossi, 200 - Napoli - Tel. 7514213

• Vendo Vic 20: 1 anno di vita + 13 cassette, contenenti circa 100 giochi (senza registratore) + manuale in italiano + corso di Basic in cassetta con manuali al fantastico prezzo di L. 150.000 (possibilmente agli interessati di Roma e Provincia) (Telefonare dalle 16.00 in poi)
Stefano Sero - Via Velletri, 55 - Giulianello (LT) - Tel. 9664668

• Vendo Vic 20 + registratore + Joystick + 100 giochi + Cartridge "Star Battle" a sole L. 290.000. Scrivere o telefonare dalle 17.00 in poi a:
Carenza Luigi - Via C. Minoretti, 9 - Cogliate (MI) - Tel. 9662059

• Vendo Vic 20 + registratore + 12 cassette giochi + 3 cartridge + molte riviste con listati + joystick + Paddles (2). Più di 80 video games tra i più famosi: King Kong, Invaders, ecc.
Valore più di L. 400.000, vendo a L. 200.000, stato eccellente.
Antonello Gambino - Viale Fregene, 55 Pal. B1 - 00050 Cerenova (ROMA)

•Regalo Vic 20, imballo originale istruzioni Italiano completo accessori: espansione Vixen 8/3/16K, Joystick, registratore Magnum 4402C PM; a chi acquista il Software in mio possesso consistente in: collezioni: Cassette Program dal n. 1 al n. 13, Cassette Playgames dal n. 1 al n. 8. Corso Videobasic Cassette dall'1 all'8 con dispense, 4 cartridge Gorf, Fort Knox, Omega Race, Radar Ratrace, + 16 cassette di varie case in tutto c/a 200 videogames Vic 20 e 100 giochi per Spectrum + riviste varie. Telefonare ore 20.30 per accordi a:
Daniele Marletta - Via A. Venturoli, 69 - Bologna - Tel. 051/304578

• Possessori di Vic 20! Vendo/scambio giochi o utilities, possibilmente abitanti a Roma.
Vincent Carve - Via E. Petrolini, 47 - Roma - Tel. 872879

• Vendo ZX Spectrum 48K issue 3 + interface 1 + microdrive + 12 cartucce per microdrive + 5 manuali Basic e l/m + oltre 500 programmi-giochi originali inglesi + numerosi copiatori in grado di trasferire ogni programma su drive, il tutto eccez. a L. 550.000
Ennio Grasso - Via Scarafiotti, 3 - Torino - Tel. 244941

• Eccezionale! Vendo una cassetta da 90' contenente 70 (dico,

**Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Program e Special Program, presso SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano**

(cancellare i settori che non interessano) **PROGRAM N. 17**

**VENDO** **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

.....

.....

.....

.....

**Nome**..... **Indirizzo**.....

**Città**..... **Telefono**..... **Anni** .....

70) videogiochi al prezzo ridicolo di L. 15.000!!! Tutto compreso nel prezzo. I giochi sono i seguenti: Pac Man, Skramble, XXIII Olimpics, Centipede, Cnase, Blitz, Spacca Mattoni, e tanti altri. Cerco e offro la massima serietà
D'Amico Antonello - Via 25 luglio, 8 - 72024 Oria (BR)

• Vendo cassetta con 26 giochi per ZX Spectrum (alcuni anche 16K). Per l'elenco mandate L. 500 all'indirizzo sottostante.
Prezzo totale L. 15.000 (listato escluso)
Varuzza Federico - Corso Europa, 340/18 - Genova - Tel. 010/391148

• Vendo computer Philips G-7000 come nuovo (tre mesi di vita) + 2 joystick + tre cartridge fra cui: Baseball, Poker, ecc. + cavetti TV alimentatore al prezzo favoloso di L. 150.000
Tripepi Nico - Via Vietta, 47 - Pisa - Tel. 050/575863

• Vendo Commodore Vic 20 + registratore + espansione 16K selezionabile (o senza) + 140 giochi espansi (e no) a L. 250.000 trattabili.
Barraco Christian - Via privata Luigi Sambolino, 5/4 - Savona - Tel. 019/801874

• Vendo favolosi giochi per Vic inespanso ed espanso a 16K. Vendo inoltre l'utile Turbo-tape e una cartuccia gioco di Garden-Wors a prezzi stracciati. Compro qualsiasi gioco espanso per Vic 20, basta sia un buon programma.
Filippo Biagianti - Piazza Michelozzo, 4 - Montepulciano (SI) - Tel. 0578/757931

• Vendo Philips G-7400 ottimo stato ancora in imballaggio originale + 1 cassetta all'eccezionale prezzo di L. 200.000 trattabili. Massima serietà, cambio anche con Vic 20
Elisabetta Verdelli - Via Paolo Uccello, 22 - Arezzo - Tel. 0575/33608

• Vendo Vic 20 + registratore + cartridge + 5 cassette/nastro + Joystick + manuale italiano a L. 190.000. Vendo anche ZX 81 Spectrum a L. 50.000.
Accetto solo telefonate.
Ivano Tognin - Via Fondamenta Santi, 2/D - Murano (Venezia) - Tel. 041736365

• Vendo Software Bank Vic 20. Per ulteriori informazioni scrivere a:
Boccalato Robert Antonio - Via M. Foschioni, 1 - 33100 Udine

• Vendo Vic 20 + registratore + 2 cartucce (Raid on Fort Knox, Gorf) + 10 cassette (tra cui alcuni numeri di Playgames) + alcuni programmi. Il tutto a L. 220.000
Agliati Stefano - Via Pascoli, 1 - Vaprio D'Adda (MI) - Tel. 02/9094509

• Vendo giochi per Vic 20 su cassetta a L. 750 l'uno (Richiesta minima 10 giochi o utility). Inoltre vendo interfaccia nuovissima per collegare il tuo computer Commodore (Vic 20 o 64) a qualsiasi registratore, a L. 35.000 (per ulteriori informazioni scrivetemi inviando francobollo)
Carlo Scalvedi - Via Cucchi, 8 - 24100 Bergamo - Tel. 246700

• Vendo Vic 20 in ottime condizioni + espansione da 8K RAM + 5 cassette + 3 cartucce + libro delle istruzioni in italiano. Totale giochi 32. Il tutto a L. 200.000. Telefonare ore serali a:
Alessandro Catania - Via Lugnano in Terrina, 9 - Roma - Tel. 7943330

• Vendo/compro/cerco per Vic 20 espanso a 16K e 32K, giochi da bar.
Massima serietà. Compro sempre per Vic 20 programma ultracopy a L. 5000.
Marco Antonellis - Via di Porto, 263 - Maccarese (Roma) - Tel. 6478008

• Cerco Spectrumisti per scambio programmi o adesione al Sinclub, siamo in possesso di molti programmi originali inglesi, direttamente importati, scambio programmi e listati per Vic 20 - C64 - Atari
Consonni Antonio - Via F.lli Bandiera, 4 - S. Giorgio su Legnano - Tel. 0331/403584

• Vendo giochi e utility per Vic 20 inespanso o espanso (1 cassetta con 1 gioco a L. 2500; 1 cassetta con 2 giochi a L. 3000; 1 cassetta con 3 giochi a L. 3500 e così via) Telefonare per lista o informazioni dalle 13.00 alle 20.00 a:
Riccardo Vettori - Via S. Benigno, 1 - 20133 Milano - Tel. 02/7420764

• Vendo numerosissimi videogames per Vic 20 inespanso o espanso con 8 - 16K RAM anche di mia creazione e inediti per il Vic 20. Per la lista di giochi inviare L. 1000; i prezzi sono eccezionali! Scrivetemi.
Gian Mario Orlandi - Via Nave, 106 - Civitanova Marche

• Cerco espansione di seconda mano da 8-16K RAM, chi risponde avrà in omaggio 50 video games. Telefonare o scrivere per favore
Di Manno Giuseppe - Via Rene, 134 - 04022 Fondi (LT) - Tel. 502837

• Cerco gioco del calcio per Commodore Vic 20 e cerco inoltre Donkey Kong (sempre per Vic 20)
Stefano De Cleva - Via Dichiadino, 48 - Trieste - Tel. 040/774368

• Vendo per Vic 20 cassetta con 10 programmi, 7 di giochi e 3 di utilità a L. 8.000 o un solo programma a L. 1000.
Vendesi poi una cassetta con altri 5 giochi a L. 5000 e la n. 3-4 di Program a L. 5000 l'una. Per la lista spedire L. 450 a:
Luca Fontana - Via C.F. Ferrucci, 18 - Firenze - Tel. 055/605479

• Vendo Commodore Vic 20 + 32 programmi su cassetta (in LM e Basic) + 1 libro in italiano sul Vic 20 e in omaggio innumerevoli programmi, il tutto a L. 225.000 trattabili (prezzo commerciale L. 400.000). Per informazioni telefonare in serata o pomeriggio a:
Fabi Andrea - Piazza Garibaldi, 32 - 22040 Malgrate (CO) - Tel. 0341/373557

• Vendo per Commodore Vic 20, 2 espansioni di memoria selezionabili da 3K - 8K - 16K, anche separatamente a L. 50.000 cadauna, ottimo stato; inoltre vendo Paddle a L. 20.000 e Joystick a L. 10.000 in ottimo stato.
Poloni Alessio - Via M. Polo, 8 - Castelfranco V (TV) - Tel. 492897

• Vendo Commodore Vic 20 nuovo + manuali d'introduzione al Basic (2 volumi) + Joystick + una cartuccia gioco (Garden Wars), tutto a L. 255.000!!!
Simone Ricotta - Via Liscate, 3 - Milano - Tel. 02/2552079

• Vendo Vic 20 + registratore + Joystick + libro per istruzioni + 31 giochi (tra cui: Vic Avenger, Crazy Kong, Swarm, Battle Field, Forza 4, M. Maind, ecc.) + utility grafica + cavi + riviste sul Vic 20 e cassetta per musica. Infine 5 libretti di giochi in basic + libro per registratore. Tutto a L. 360.000.
Federico Pepe - Settala V. Galilei, 2 - 20090 Milano - Tel. 02/9589375

• Vendo computer Vic 20 in ottime condizioni, completo di cinque cassette giochi ed una cartuccia a L. 150.000 trattabili. Telefonare ore pasti a:
Donnarumma Antonio - Via Le Pietre, 22 bis - Vico Equense (NA) - Tel. 8798838

• Help!!! Help!!!
Vendo, anzi svendo il seguente materiale:
Computer Vic 20 ancora in garan-

zia (nuovissimo) + espansione swithable 3/8/16 K RAM (un mese di vita) + 3 cartucce gioco + 21 cassette giochi ed utility + 2 libri programmi + Joystick original Commodore.
Prezzo commerciale L. 460.000 a L. 300.000, per informazioni telefonare ore pasti al seguente indirizzo:
Marco Carazzato - Via De Gasperi, 12 - 10015 Ivrea (TO) - Tel. 0125/45207

• Vendo Spectrum 16K + 50 giochi su cassetta + manuale Spectrum + 2 libri sul basic + 8 numeri di Input e varie riviste a L. 300.000.
Linettsi Marco - Vic. Teatro, 18 - Intra (NO) - Tel. 42304

• Vendo, causa doppio regalo, ZX Spectrum Plus (mai usato) + interfaccia Kempston, Joystick spectravideo, cupola protettiva in plexiglas, riviste e 70 videogiochi. Il tutto a L. 500.000
Pierluigi Fattore - Via P. dei Muretti, 33/2 - Rapallo (GE) - Tel. 0185/51762

• Vendo oltre 500 giochi per ZX Spectrum, tra cui ultimissime novità inglesi. Vendo anche 200 programmi per CBM 64 e turbo tape per Spectrum. Realizzo pulsanti RESET per ZX Spectrum al prezzo di L. 10.000
Lanaro Giovanni - Via Sistiana, 1 - 33170 Pordenone - Tel. 0434/35347

• Vendo cassetta piena di giochi per ZX Spectrum della serie "Load'n run" n. 1. Cerco cassetta con gioco per Commodore 64 "Bruce Lee".
Pecoraro Nicola - Via Monti; Parco del Sole - Salerno - Tel. 089/225270

• Compro i numeri 3-5-6-7-8-9-10-11-12 di Program del primo anno e i numeri 1-2-3-4-5 del secondo anno.
Aldo - P. San Giusto, 4 - Susa (TO) - Tel. 31036

• Vendo 2 cartucce per Vic 20 (scacchi e Missione Impossible) a L. 30.000, tutte e 2, 1 a L. 20.000, poi vendo cassette per Vic 20 e Spectrum di Program, Playgames e altre a L. 5000.
Raimondi Gabriele - Via Italia, 33/3 - Albenga - Tel. 53845

• Vendo Vic 20 completo + cartuccia gioco "Slotmachine" + 4 cassette gioco + manuale di autoapprendimento Basic, tutto a basso prezzo!!!
L. 170.000
Zeno Ambrosi - Via Marzabotto, 13 - Castel d'Azzano (VR) - Tel. 045/512690

• Vendo 3 cartridge Commodore (Star post, Frog Master, Jupiter Lander) a L. 30.000 cad., una cartridge dell'Atari (Phoenix) a L. 60.000, RTX CB 5W23CH a L. 150.000 + alimentatore 5A 12V a L. 30.000. Vendo una scheda ex Atari 2600 + altre schede Surplus a L. 100.000. Vendo anche circa 2000 francobolli di tutto il mondo per un valore di circa 500.000 a L. 300.000.
Bonasia Calogero - Via Pergusa, 218 - 94100 Enna.

• Vendo Vic 20 con registratore + alimentatore + 100 giochi + manuale d'uso + Basic 1 e Basic 2 con rispettive cassette 2 mesi di vita a L. 300.000.
Penzo Emanuele - Via Saloni, 39 - Chioggia (VE) - Tel. 406692

• Vendo Vic 20 + registratore C2N + Joystick + numerosi giochi tra cui: Pack Man, Bomber, Safari e altri 27 giochi altrettanto belli. Tutto in ottime condizioni a L. 380.000 trattabili
Enzo D'Ascanio - Viale Michelangelo, 450/1 - Savignano Sul Panaro (Mulino) Modena - Tel. 059/731199

• Vendo Joystick originale Commodore per L. 10.000.
Giampiero Bolognini - Via Tunisi, 3 - Brindisi - Tel. 28740

• Vendesi tastiera Vic 20 seminuova, completa di manuale d'uso in italiano + 1 cartridge + 2 cassette Playgames + 1 cassetta Program + 4 cassette Videobasic ed altri giochi. Tutto a L. 185.000
Paolo Garleno - Via Vincenzo Bellini - Casale Monferrato (AL) - 0142/53253

• Compro/cerco Joystick spectravideo ad un prezzo che non superi le L. 18.000. Rivolgersi ore pasti a:
Francesco Saporito - Via Cifoli, 27 - 95123 Catania - Tel. 095/446581

• Vendo Vic 20 + relativi cavetti + manuale a L. 200.000 + 130 cassette giochi con: (Indiana Jones, ecc.) a L. 60.000.
Massima serietà. Scrivete a:
Luca Boccoli - Via dei Romagnoli, 231 - Ostia Lido (Roma)

• Vendo Commodore Vic 20 + registratore + maschera copri tastiera + Joystick + Paddles + espansione di memoria da 3-8-16K RAM selezionabile + 10 cassette. Il tutto a L. 350.000.
Roberta - P. Puro 2660/A - Venezia - Tel. 26076

• Vendo Commodore Vic 20 + PLaygames e Program e inoltre altri 38 giochi a L. 254.000
Improta Giovanni - Via Toscano, 175 - Pomigliano d'Arco (NA) - Tel. 081/8844364

• Cerco giochi per Vic 20 espanso e inespanso. Scrivere a:
Marazzi Emilio - Via Cavour, 32 - Saronno (VA) - Tel. 9602118

• Vendo Vic 20 + registratore + espansione da 3-8-16K + Joystick I e II vol. de "Introduzione al Basic" + "Alla scoperta del Vic 20" + 3 cartucce + 20 cassette giochi + riviste sulla programmazione in Basic del Vic 20 a L. 350.000. Telefonare ore serali.
Fabrizio Errante - Via Taranto, 95 - 00182 Roma - Tel. 06/7568698

• Vendo programmi per Vic 20 (inespanso) e listati. I programmi riguardano giochi (la maggior parte in L.M.) e Utility varie. I prezzi sono modici.
Per ulteriori informazioni scrivere a:
Roberto Vino - Via Messina, 51 - Trapani.

• Compero Vic 20, Cartridge per Vic 20; pago max. L. 10.000, cambio inoltre giochi per Vic 20 a 16K-32K e commodore 16.
Gabriele Maisano - Via Vasari, 18 - 34129 Trieste - Tel. 040/772358

• Vendo al miglior offerente Vic 20 (completo di manuale) + manuale con 20 programmi + 25 giochi su cassetta. Tutto in ottime condizioni. Sempre valido!!!
Gai Mathias - Via Marco Polo, 12 - Laerano (Treviso)

• Vendo i numeri 6-7 di Peek a L. 14.000 o li scambio con il gioco "Tutankamen", o con la cassetta e rivista di Program n. 5 anno 1.
Aldo - P. San Giusto, 4 - Susa - Tel. 31036

• Cerco espansione 32K RAM per Vic 20 a prezzo modico.
Telefonare ore pasti a:
Filippo - Via Pad. in F. Est, 6 - Legnago (VR) - Tel. 0442/21353

• Attentione!!! Cerco calcio per Vic inespanso. Cerco programmi di genere avventura (non spaziale per pietà) che compro o scambio con il mio materiale (listati, cassette, cartucce)
Castrini Sebastiano - Via G. Benvenuti - Brescia - Tel. 364493

• Compro espansione 16K per Vic 20 a L. 50.000, inoltre cambio programmi per Vic 20 espansi e non anche copie cartridge, sono anche disposto all'acquisto (solo espansi) e alla vendita da L. 500 a L. 1000 oltre 270. Scrivere a:
Forghieri Roberto - P. P. Correggio, 22/E - 41012 Carpi - Tel. 059/664027

**È IN EDICOLA!**

***L'OCCASIONE D'ORO***

**PROVARE PER CREDERE**
**E SOPRATTUTTO PER GIOCARE**
**PER 30 GIORNI 30...**

TRA UN MESE IN EDICOLA IL N. 18 DI

# PROGRAM

CON ALTRI 10 NUOVISSIMI VIDEOGIOCHI CHE GIRANO SUL "VIC 20" E SULLO "SPECTRUM"

ASSOLUTAMENTE DA NON PERDERE!!